

## **VRHAM! – Virtual Reality & Arts Festival Hamburg**

**Das VRHAM! – Virtual Reality & Arts Festival Hamburg** ist das erste internationale künstlerische Virtual Reality-Festival, das seit 2018 jährlich in der Hansestadt stattfindet. Nach zwei erfolgreichen Festivaleditionen im Hamburger Kreativzentrum Oberhafen hat sich VRHAM! als ein wichtiger Termin in der internationalen VR-Kunst-Szene fest etabliert. Aufgrund der Auswirkungen der Corona-Pandemie findet die dritte Festivaledition VRHAM! vom 4. bis 7. Juni 2020 als digitales Festival statt..

### **VRHAM! VIRTUAL**

VRHAM! VIRTUAL ist ein Experiment. Es ist das erste Kunst-Festival, das sein komplettes Programm in eine nahezu reale Erlebniswelt mit virtuellen Features überführen wird. Der Kern von VRHAM! bleibt dabei bestehen. Auch in dieser Festivaledition werden weltweit herausragende künstlerische VR-Arbeiten gezeigt und deren Macher\*innen vorgestellt. Neben der virtuellen Ausstellung gibt es ein umfangreiches Begleitprogramm mit digitalen Panels, Keynotes, Partys und Liveacts

### **\*Jury & Preise**

Der mit 5.000 Euro dotierte **VRHAMMY Award** geht an die beste internationale VR-Produktion des diesjährigen Ausstellungsprogramms und wird mit freundlicher Unterstützung der ZEIT-Stiftung Ebelin und Gerd Bucerius bei der digitalen Festivaleröffnung am 4. Juni 2020 in Anwesenheit der Künstler\*innen vergeben. VRHAM! hat für die diesjährige überwiegend digitale Edition des Festivals drei renommierte Expert\*innen für die internationale Jury gewinnen können: **Liz Rosenthal**, Programmleiterin der Wettbewerbssektion »Venice VR« / Internationale Filmfestspiele Venedig, Gründerin und Geschäftsführerin von Power to the Pixel, **Kay Watson**, Digital Curator an den Serpentine Galleries in London und **Jesse Damiani**, Fachjournalist, Chefredakteur von VRScout und Kurator immersiver Kunstausstellungen. Auch in diesem Jahr dürfen die Besucher\*innen der digitalen Festivaledition über die beste VR-Arbeit aus dem künstlerischen Programm abstimmen. Gevotet wird vom 4. bis 7.6. 12 Uhr online. Der **VRHAM! Publikumspreis** wird am 7. Juni 2020 im Rahmen der Abschlussveranstaltung verliehen.

### **\*Virtual Venue Partner**

Als Plattformpartner für die künstlerische Ausstellung des Festivals konnte VRHAM! das **Museum of Other Realities (MOR)** und das Netzwerk für Virtual Reality-Kunst **Kaleidoscope** gewinnen. Das MOR ist seit 2017 ein virtuelles Museum, ein Schaufenster für VR-Kunst und ein Ort, an dem sich Künstler\*innen austauschen und vernetzen können. Das Netzwerk Kaleidoscope bringt weltweit Künstler\*innen und Branche zusammen, um neue XR-Projekte zu entwickeln, zu finanzieren und zu verbreiten. Alle Kunstwerke werden bei der digitalen Edition VRHAM! VIRTUAL im Museum of Other Realities ausgestellt und sind für die Festivalbesucher\*innen mit entsprechendem technischem Equipment erlebbar. Die Firma **INVR Space** ist für die „virtuelle“ Ausstattung zuständig. Im Museum of Other Realities wird es einen eigenen VRHAM!-Ausstellungsraum geben der an die Gleishalle im Hamburger Oberhafen erinnert.

## \*Förderer & Partner

### Festivalpartner:

Telekom Magenta VR

**Förderer:** Behörde für Kultur und Medien Hamburg, NORDAKADEMIE-Stiftung, Deutsche Kreditbank AG, NORDMETALL-Stiftung, Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, ZEIT-Stiftung Ebelin und Gerd Bucerius, Hamburgische Kulturstiftung, Gebr. Heinemann SE & Co. KG, Hypo-Kulturstiftung, Rudolf Augstein Stiftung, Adalbert Zajadacz Stiftung, HafenCity Hamburg GmbH, Creative Europe Desk Hamburg.

**Virtual Event Partner:** Museum of Other Realities, INVR.SPACE, Kaleidoscope

**Unterstützer:** giraffentoast design, elbnetz, SpiceVR, Spherie, Vilicon&Salley

**Kooperationspartner:** ITZ - Institut für theatrale Zukunftsforschung, CPH:DOX, Schleswig-Holstein Musik Festival, Thalia Theater, VRDays Europe, Espronceda Institute of Art & Culture

## \*Arts Program

**Alle Arbeiten sind bis zum 4. August im Museum of Other Realities zu sehen**

**\*\* = Arbeiten bis zum 4. August ZUSÄTZLICH auch in der Magenta VR App**

Die VR-Arbeit **\*\*Rain Fruits** von Youngyoon Song und Sngmoo Lee ist Südkorea, 2020, eine Geschichte über Zukunftsträume und Enttäuschungen eines jungen Mannes aus Myanmar, wird im **VR CINEMA (verfügbar vom 4. bis 18.6.)** mit einem weiteren 360-Projekt unter der thematischen Klammer DRIFT OF LIFE gezeigt. Sechs weitere Arbeiten laufen in der Sektion unter den weiteren Themen FLOW OF TIME und CHANGE OF MIND:

**\*\*7 Lives**, Jan Kounen, Charles Ayats, Sabrina Calvo, Frankreich 2019

*Ein junges Mädchen springt in Tokio vor einen U-Bahn-Zug, was in den Augenzeugen traumatische Erinnerungen weckt. Um ihre Wanderung zu beenden, dringt ihre Seele in den Geist eines jeden von ihnen ein und hilft ihnen dabei, Frieden zu finden*

**\*\*Aperion**, Sandro Bocci Italien, 2020 *Was ist Zeit? In einer Abfolge visueller Annahmen erleben wir die Entfaltung der Zeit von einem unbestimmten Ort aus.*

**\*\*Et Cetera**, Joanne Ho Deutschland, 2020 *Ein räumliches Gedicht in VR, das Gefühle von Überwältigung, Angst, Ehrfurcht und Erleichterung in abstrakten virtuellen Umgebungen erforscht und die Theorie des Erhabenen auf unser digitales Leben ausweitet.*

**\*\*Flow**, Yao Wang, Kanada 2020

*Ein verirrter Fischer treibt auf dem Fluss durch ein kleines Dorf, indem Menschen in*

*Harmonie mit der Natur leben. Durch seine Augen macht Flow die utopische Fabel "The Peach Blossom Spring" in einer wunderschönen 3D-Landschaft erlebbar.*

**\*\*Lithodendrum**, Ida Kvetny ,Dänemark, 2020

*Geschlossenen Abenteuerparks und Einkaufszentren werden in diesem eskapistischen, farbenfrohen Werk von tanzenden Figuren bevölkert. Wie Nimmerland existiert diese Welt nur, wenn man daran glaubt – oder ist es unsere Zukunft?*

**\*\*MYRa**, Olivia McGilchrist, Kanada 2020

*In MYRa erleben wir eine sphärische Wasserwelt. Neben der Außenansicht auf die Ränder machen wir außerdem die Erfahrung in ihr regeneratives Inneres gestoßen zu werden.*

**\*\*New World**, Kerenza Harris, Alessio Grancini, USA 2020

*In New World folgen wir Astra und Yu auf ihrer emotionalen Reise durch eine Welt im Chaos. Als surrealistischer Analogie setzt sich dieses 360°-Projekt mit der ganz realen Bedrohung der aktuellen Corona-Krise auseinander.*

In der Festivalsektion **VREXHIBITION** stehen zehn aktuelle VR-Arbeiten auf dem Programm, darunter das 2019 beim Festival in Venedig mit dem Goldenen Löwen für die beste VR-Story ausgezeichnete Projekt **\*\*Daughters of Chibok** von Joel `Kachie Benson. Aus Sicht der Mütter erzählt der nigerianische Regisseur die Nachwirkungen der 2014 durch die Terrorgruppe Boko Haram entführten 276 jungen Mädchen und untersucht aktuelle globale Fragen zur Geschlechtergerechtigkeit

**\*\*A crescendo of Ecstasy**, Mary Sibande Südafrika, 2018

*Vertraute Skulpturale Formen und Figuren treffen auf virtuelle Realität und erwecken dieses Werk so auf dramatische Weise zum Leben. Im Vordergrund steht die komplexe Beziehung zwischen Realität, Fantasie und künstlerischer Imagination.*

**Gravity VR**, Fabio Rychter, Amir Admoni Brasilien, Peru 2019

*In dieser Welt ohne Mauern, ohne Horizont, ohne Orientierung nach oben und unten, gibt es keinen Schwindel und keine Angst. Stattdessen schweben wir friedlich in der Schwerelosigkeit.*

**\*\*La Apparizione** Christian Lemmerz, Dänemark 2017

*Ein goldener, gefolterter Körper schwebt in tiefer Dunkelheit. Hinter der glitzernden Metalloberfläche offenbaren seine Wunden Fleisch und Blut. Der gekreuzigte Jesus Christus begegnet uns als eine fast vulgäre Fusion aus leidendem Erlöser und Bodybuilder.*

**\*\*Hominidae** Brian Andrews, USA 2019

*Hominidae macht in bewegten Röntgenbildern ein Ökosystem sichtbar, in dem sich Lebenwesen auf überraschende Weisen weiterentwickelt haben. Menschen, Vögel, Spinnen und Frösche teilen sich hier eine einzigartige Anatomie.*

**Icarus** Michel Lemieux, Kanada 2019

*In dieser Mixed-Reality-VR mit Ganzkörper-Tracking tauchen zwei Benutzer in den Mythos des jungen Mannes ein, der sich beim Greifen nach der Sonne die Flügel verbrannte.*

**\*\*Living Pages** Maxime Coton, Belgien, Irland 2019

*Unser Körper taucht ein in ein Buch, in dem sich weder die Buchstaben noch die Satzzeichen an ihre Regeln halten. Alles scheint ein autonomes Leben zu führen. Living Pages ist ein Gedicht, das im Moment der Betrachtung entsteht.*

**The Bone** Michelle-Marie Letelier, Deutschland 2019

*Die interaktive VR-Erfahrung The Bone versetzt uns in den Schädel eines Wildlachs und erlaubt uns, in den Bewusstseinsstrom von Wild- und Zuchtlachs und ihre sehr unterschiedlichen Lebensbedingungen einzutauchen.*

**\*\*Quantum Tesseract** Kris Pilcher USA 2020

*Quantum Tesseract visualisiert die vierte Dimension durch skulpturale Projektionen sogenannter "HyperCubes". Wir finden uns wieder an einem Ort jenseits der dreidimensionalen Existenz, der nur durch die virtuelle Realität erlebbar gemacht werden kann.*

**The Key** Celine Tricart, USA 2019

*The Key nimmt uns mit auf eine Reise durch Träume, Herausforderungen und schwierige Entscheidungen und führt uns schließlich zu einer schockierenden Enthüllung.*

**\*Live Program**

**>>>Eröffnung & VRHAMMY Award & Guided Tours**

Die digitale Eröffnungsfeier am 4. Juni um 19 Uhr mit Reden, Talks und Livemusik ist zugleich auch Awardshow. Der mit 5.000 Euro dotierte VRHAMMY Award geht an die beste internationale VR-Produktion des diesjährigen Ausstellungsprogramms und wird mit freundlicher Unterstützung der ZEIT-Stiftung Ebelin und Gerd Bucerius in Anwesenheit der Künstler\*innen und der internationalen Fachjury vergeben. Am Abend werden außerdem **öffentliche geführte Touren durch die digitale Ausstellung** angeboten, für die sich die Besucher\*innen bereits vor Festivalbeginn anmelden können.

**>>>Talks & Workshop (Auswahl)**

In einem der virtuellen **Artist-Talks** fragt Ulrich Schrauth am 5. Juni um 16 Uhr die Künstler\*innen **Michelle-Marie Letelier** (*The Bone*), **Christian Lemmerz** (*La Apparizione*) und **Michel Lemieux** (*iCarus*), welche Brücke VR-Kunst in Zeiten der physischen Distanz schlagen kann.

**Mark Atkin** (Curator Interactive CPH:DOX), **Michel Reilhac** (programmer Venice VR; Head of studies for Venice Biennale College Cinema and Cinema VR) und **Dr. Judith Guez** (Founder | Director Art&VR Festival Recto VRso – Laval Virtual) diskutieren mit Ulrich Schrauth beim **Abschlusspanel** am 7.6. um 19 Uhr, welche Chancen in den aktuellen Experimenten der virtuellen Umsetzung liegen, welche neuen Möglichkeiten sich langfristig aus den digitalen Festival-Formaten ergeben können und wann eine physische Umsetzung immer die bessere Option bleiben wird.

In **Emerging XRtists** präsentiert VRHAM! am 5. Juni von 17.00 bis 17.30 die Arbeit **52HZ – WEIRD INTERMEDIATE BEINGS**: Studierende des .studio3 – Institut für

Experimentelle Architektur, Universität Innsbruck erforschten während des Semesters mögliche Wege, sich mit simulierten Tier-Blickwinkeln auseinanderzusetzen, um ihre gewohnt Umwelt aus einem ungewohnten Blickwinkel wahrzunehmen. Ihr Ziel war es, mechanische Augen zu entwerfen, eine Schnittstelle zu Computervisionen zu schaffen und die Wahrnehmung von menschlichen zu nicht-menschlichen Augen zu verändern.

In der **LAVAMUSEUM – Online VR Art Masterclass** geht es am 7. Juni von 11 bis 12 Uhr um die Kreation eines VR-Paintings und darum, wie man VR als künstlerisches Tool nutzen kann.

### >>>Events (Auswahl)

In Koproduktion mit dem Badischen Staatstheater und dem Badischen Staatsballett präsentiert VRHAM! VIRTUAL am 5. Juni um 20 Uhr eine theatrale Installation der **CyberRäuber** in der Virtuellen Realität über eine Künstliche Intelligenz, die einen Körper haben möchte. Ursprünglich war das Werk für den 9.4.2020 zur Premiere im Badischen Staatstheater Karlsruhe vorgesehen nun findet das CyberBallet zeitweilig im Cyberspace statt.

Der **Virtual Noise Showcase** am 6. Juni um 18 Uhr zeigt eine Auswahl der besten XR-Projekte, die sich derzeit in der Entwicklung befinden und die die Kraft von immersivem Audio nutzen. Ob es sich um ein XR-Musikvideo, eine Klangskulptur oder eine ambisonische Erzählung handelt, der Virtual Noise Showcase zeigt neue Arbeiten von einigen der innovativsten XR-Artists der Welt.

### >>>Residencies

Für die diesjährigen Residencies in Kooperation mit der Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein wurden die Projekte *Captured* und *The smallest of Worlds – a Social Landscape of collected Privacy* ausgewählt. Beide künstlerische Teams geben während des Festivals einen Einblick in den aktuellen Stand ihrer Arbeiten, deren Umsetzung im Rahmen einer digitalen Residency erfolgt und von internationalen Mentor\*innen begleitet wird.

### >>>Abschluss, Publikumspreis & Konzert in Kooperation mit dem SHMF

Nach Abschlusspanel und Verleihung des Publikumspreises an die beliebteste Arbeit des diesjährigen Programms endet VRHAM! VIRTUAL am 7. Juni musikalisch: In Kooperation mit dem Schleswig-Holstein Musik Festival und mit Unterstützung der NORDAKADEMIE-Stiftung wird aus der Konzertreihe »Moondog« das Werk *Tessellatum* von Donnacha Denney live von Viola da Gamba Spieler Liam Byrne zusammen mit Musikern vom PODIUM Festival in das Museum of Other Realities und auf YouTube übertragen.

### \*Zugang zum Festival

Das gesamte Festivalprogramm kann von zu Hause aus live mit dem Laptop oder PC, mit mobilen VR-Brillen oder mit High-End-VR Brillen verfolgt werden. Der Zugang zur digitalen Festivalausgabe VRHAM! VIRTUAL erfolgt über das Museum of Other Realities. Zusätzlich kann ein Großteil der Kunstwerke über die MagentaVR

App erlebt werden. Das Liveprogramm mit Panels, Workshops und Liveacts inklusive Eröffnung und Abschluss sowie gestreamte Museumsrundgänge, Videomaterial und Interviews mit den Künstler\*innen werden vom 4. bis 7. Juni 2020 auf dem VRHAMI-YouTube-Channel übertragen.